Чаромёт

Семь бед — один фаербол

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Чтобы создать своего чаромёта, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, боевую магию, ходы и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один из каждого списка

- Мужчина, женщина, андрогин
- Помятая одежда, стильная одежда, готская одежда, старомодная одежда
- Скрытые тенью глаза, яростные глаза, усталые глаза, сверкающие глаза

Рейтинги

Выбери одну строку

- ☐ Очарование +1, Хладнокровие +1, Проницательность +1, Стойкость =0, Потусторонность +2
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие -1, Проницательность +1, Стойкость +1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие =0, Проницательность +2, Стойкость -1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование +1, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость -1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость =0, Потусторонность +2

Боевая магия

У тебя есть несколько боевых заклинаний, которые ты можешь использовать как оружие. Когда ты используешь эти заклинания, чтобы надрать жопу, бросай +Потусторонность вместо +Стойкости. Иногда ситуация может потребовать от тебя действовать под угрозой, чтобы сколдовать твои заклинания без проблем.

Выбери три опции из списка ниже.

Твои боевые заклинания могут сочетать любые из твоих базовых заклинаний с любыми из доступных тебе эффектов.

Боевая магия (выбери три, включая как минимум одну базу):

Базы:

- ☐ **Волна**: 2 урона магическое близко очевидное громкое
- ☐ **Шар**: 1 урон магическое область близко очевидное громкое
- ☐ **Ракета**: 1 урон магическое далеко очевидное громкое
- ☐ **Стена**: 1 урон магическое барьер близко 1 броня очевидное громкое

Эффекты:

- ☐ **Огонь**: добавь "+2 урона огненное" к базе. Если ты получаешь 10+ на броске боевой магии, огонь не распространяется.
- ☐ **Сила** или **Ветер**: добавь "+1 урона толкающее" к базе, или "+1 брони" к стене.
- ☐ **Молния** или **Энтропия**: добавь "+1 урона кровавое" к базе.
- ☐ **Мороз** или **Лёд**: добавь "-1 урон +2 брони к стене" или "+1 урона ограничивающее" к другим базам
- ☐ **Земля**: добавь "толкающее ограничивающее" к базе
- ☐ **Некромантия**: добавь "высасывание жизни" к базе

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и четыре хода чаромёта.

Ты получаешь этот:

- **Методы и инструменты**: для эффективного использования своей боевой магии, ты полагаешься на набор методов и инструментов. У их неиспользования есть последствия. Вычеркни одно, тебе нужны остальные.
  - **Расходники**: тебе нужно иметь на руках определённые припасы — порошки, масла, и т.д., чтобы колдовать свои заклинания. Они расходуются, когда ты творишь заклинание. Если у тебя нет их в руках, то твоё тело станет заменой: получи 1 урон игнорирует броню, когда ты колдуешь.
  - **Фокус**: тебе нужны жезлы, посохи, и другие очевидные подпорки, чтобы максимально эффективно концентрировать свои усилия. Если у тебя нет того, что тебе нужно, в твоих руках, то твоя боевая магия наносит на 1 урона меньше.
  - **Жесты**: ты должен быть способен открыто размахивать своими руками, чтобы применять свою боевую магию. Если что-то тебя ограничивает, ты всё ещё можешь колдовать заклинание, но у него больше шансов обернуться неудачей, получи -1 на использование боевой магии.
  - **Взывания**: ты должен говорить на магическом языке, чтобы контролировать магию, не позволяя ей течь напрямую через твой разум. Если ты использовал заклинание боевой магии, успешно или нет, будучи неспособным или нежелающим говорить, ты должен тут же действовать под угрозой, чтобы избежать смешения твоих мыслей — вызывающего галлюцинации, нарушения восприятия, и общую растерянность

Выбери три из этих:

- **Продвинутая магическая подготовка**: если у тебя есть два из трёх техник и инструментов в доступе, ты можешь игнорировать третье.
- **Магическая репутация**: выбери три больших организации или группы в сверхъестественном сообществе, они могут включать некоторые социализированные типы монстров. Они слышали о тебе и уважают твою силу. Получи +1 когда манипулируешь подверженными влиянию людьми. Ты можешь манипулировать подверженными влиянию монстрами, как людьми, без бонуса.
- **Могло быть и хуже**: когда ты проваливаешь бросок использования магии, ты можешь выбрать одну из следующих опций вместо потери контроля над магией:
    - **Пшик**: приготовления и материалы для заклинания уничтожены. Тебе надо начать с начала, удвоив время на подготовку.
    - **Это будет больно**: эффект случается, но ты получаешь все перечисленные эффекты отдачи, кроме одного. Ты выбираешь, какого ты избежал.
- **Зачарованная одежда**: выбери элемент ежедневной одежды — он зачарован без каких-либо изменений внешнего вида. Получи -1 урона из любого источника, который пытается добраться до тебя через эту одежду.
- **Криминалистическое прорицание**: когда ты успешно расследуешь дело, ты можешь спросить: "Какую магию творили здесь?" как дополнительный бесплатный вопрос.
- **Или серьёзно, или никак**: когда ты используешь магию как требование для большой магии, получи +1 на эти броски использования магии.
- **Я не тут не причём**: +1 к действию под угрозой, когда ты имеешь дело с последствиями твоего собственного колдовства.
- **Практик**: выбери два эффекта, доступных тебе при использовании магии. Получи +1 к использованию магии, когда ты выбираешь один из этих эффектов.
- **Заклинание щита**: когда ты защищаешь кого-либо, получи 2 брони против любого урона, который был переведён на тебя. Это не складывается с любой другой бронёй.
- **Третий глаз**: когда ты оцениваешь ситуацию, ты можешь на секунду открыть свой третий глаз, чтобы получить дополнительную информацию. Получи +1 запас на любом результате 7 или больше, и ты можешь видеть невидимое. При провале, ты всё равно получаешь 1 запас, но ты подверг себя сверхъестественной угрозе. Скрытая реальность в чистом виде опасна для разума!

Снаряжение

Тебе не нужно многого, только разные фокусы или расходники для твоей магии. Но всё равно не плохо иметь что-то в запасе.

Выбери одно:

- Старый револьвер (2 урона близко перезарядка громкое)
- Ритуальный нож (1 урон рука)
- Фамильный меч (2 урона рука кровавое)

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.

Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего чаромёта по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Он заменяет тебе совесть, когда сила ударяет тебе в голову. Спроси его о последнем разе, когда это случалось.	
	Кровные родственники, хотя вы и не имели никакой связи друг с другом годами. Спроси его, как он воссоединился с тобой.	
	Наставник из прошлой жизни. Спроси его, чему он научил тебя.	
	Ты и куча твоей магии спасли его и так познакомили его со сверхъестественным. Спроси его, что за существо преследовало его.	
	Старое соперничество превратилось в крепкую дружбу. Спроси его, из-за чего вы когда-то враждовали.	
	Ты думал, что он мёртв, но теперь он вернулся. Что "убило" его?	
	У тебя с ним сложные любовные отношения. Спроси его, что вас отталкивает друг от друга. Скажи ему, что удерживает вас вместе.	
	Товарищ по оружию. Вы видели величайшую угрозу вместе.	

Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.

ОК □□□□□□□ Обречён

Особый ход чаромёта:

Когда ты тратишь удачу, официальный совет волшебников суёт свой нос в твои дела.

Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"

ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня

Опыт: □□□□□

Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.

Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:

- □ Получи +1 Потусторонности, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +2
- □ Получи +1 Стойкости, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход чаромёта
- □ Возьми ещё один ход чаромёта
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Выбери ещё один элемент боевой магии

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:

- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Получи обратно один потраченный пункт удачи
- □ Выбери ещё один элемент боевой магии
- □ Ты можешь вычеркнуть ещё один элемент из твоих методов и инструментов

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)